

# 2 jeux en 1

# Les Petits Chevaux

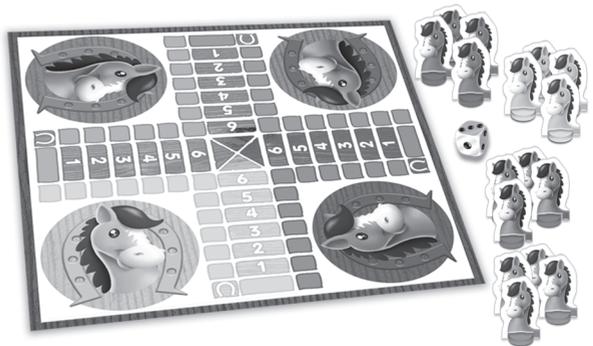


Le jeu des PETITS CHEVAUX est un grand classique des jeux de société. C'est un jeu de parcours où l'on déplace les pions en fonction du résultat d'un dé. Le but est d'arriver le premier à faire terminer la course à tous les chevaux de son écurie.

De 2 à 4 joueurs

## Le jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 16 socles en plastique
- 16 pions (4 par couleur)
- 1 dé



## Préparation du jeu :

1. Placer les pions de couleur dans l'enclos de la même couleur.
2. Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. Le tour de jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Dynamique du jeu :

Le tour d'un joueur commence en lançant le dé. Un joueur doit faire un six pour pouvoir sortir un cheval de l'enclos et le placer sur la case départ de sa couleur. Il relance ensuite immédiatement le dé pour faire avancer son pion. Celui-ci doit se déplacer d'autant de cases qu'indique le chiffre du dé et toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'objectif premier est de faire le tour du plateau de jeu le plus rapidement possible.

Faire un six lors du parcours offre deux possibilités. Soit le joueur choisit de faire sortir un de ses chevaux de l'enclos pour le faire entrer en course, soit il déplace un cheval déjà en course de six cases. Dans les deux cas, le joueur a le droit de rejouer suite à son six.

Les dépassements sont autorisés et une case occupée compte alors comme une case normale. Cependant, si un joueur tombe sur une case occupée, deux options se présentent : si la case est occupée par un de ses propres chevaux, le joueur ne peut y placer son pion et doit le retourner sur la case qu'il occupait au début du tour. Si, en revanche, un joueur tombe sur une case occupée par un adversaire, il prend sa place et le cheval adverse retourne dans son enclos. Celui-ci sera alors obligé de recommencer du début en faisant un six pour pouvoir entrer en course.

Un cheval complète un tour de plateau de jeu en atteignant la case au pied de son escalier numéroté. Le joueur doit obtenir le nombre précis qui lui permettra de tomber exactement sur la case seuil. Tout autre lancé l'obligerait à atteindre cette case puis reculer d'autant de cases nécessaires pour compléter le chiffre obtenu par le dé.

Une fois le tour du plateau de jeu complété et le cheval positionné au pied de l'escalier, le joueur doit le gravir en obtenant le chiffre exact indiqué sur la case suivante. Tout autre chiffre ne lui permet pas d'avancer sur l'escalier. Le joueur devra alors déplacer un autre de ses pions en course sur le parcours. S'il n'en a pas, le joueur passe son tour. À noter que le joueur doit obligatoirement conquérir dans l'ordre chaque case numérotée de l'escalier.

Lorsqu'il atteint la case 6, le joueur fait un saut au centre du tablier et retire son cheval de la course. Celui-ci a terminé victorieusement la course.

Le premier joueur dont les 4 chevaux terminent la course gagne la partie.

Au premier tour, si un joueur fait 9, celui-ci devra agir de la manière suivante :

Un 9 par un dé de 6 et un dé de 3 : Il va directement à la case n° 26  
Un 9 par un dé de 4 et un dé de 5 : Il va directement à la case n° 53

Pour atteindre la dernière case, le joueur doit obtenir le chiffre exact qui lui permettra de tomber sur la case n° 63. Tout autre lancé l'obligerait à atteindre la case n° 63 et reculer d'autant de cases nécessaires pour compléter le chiffre obtenu par les dés.

Si un joueur tombe sur une case occupée par un adversaire, le joueur arrivant prend la place du pion adverse qui recule à la case d'où provient le pion qui l'a chassé.

Plusieurs cases du plateau de jeu ont des fonctions particulières. Si un joueur arrive sur les cases décrites ci-dessous, il devra agir de la manière suivante

**Case à l'image de l'oe** : Il avance une nouvelle fois d'autant de cases qu'il vient de parcourir.

**Case n° 6** : (pont) il fait un bond jusqu'à la case n° 12.

**Case n° 19** : (hôtel) il passe un tour.

**Case n° 31** : (puits) il passe un tour.

**Case n° 42** : (labyrinthe) il revient à la case n° 30.

**Case n° 52** : (prison) il est en prison. Il doit attendre qu'un autre joueur tombe sur sa case pour prendre sa place et continuer le parcours. Ou bien, il se libérera en passant deux tours.

**Case n° 58** : (tête de mort) il retourne à la case départ.



ATTENTION !  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.  
Petits éléments. Danger d'étouffement.  
Conservez ces informations en cas de besoin.  
Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

Fabriquée en Espagne  
EDUCA BORRAS, S.A.U.  
Osona, 1 · 08192 Sant Quintze  
del Valles · Espagne  
www.educaborras.com





Le JEU DE L'OIE est un grand classique des jeux de société. C'est un jeu de parcours où l'on déplace les pions en fonction du résultat de deux dés. Le plateau de jeu composé de 63 cases en spirale enroulées vers l'intérieur comporte un certain nombre de cases pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case (case n° 63).

De 2 à 4 joueurs

**Le jeu contient :**

- 1 plateau de jeu
- 4 socles en plastique
- 4 pions
- 2 dés



**Préparation du jeu :**

1. Placer les pions sur la case départ.
2. Afin de déterminer le tour de jeu, chaque joueur lance les dés. Le tour de jeu s'établit en suivant l'ordre décroissant des résultats obtenus par les joueurs. Ainsi, celui qui a obtenu le chiffre le plus haut commence.

**Dynamique du jeu :**

Le tour d'un joueur commence en lançant les dés. Le joueur doit déplacer son pion d'autant de cases qu'indique la somme des chiffres des dés. Le but est d'atteindre le premier l'arrivée (case n° 63).